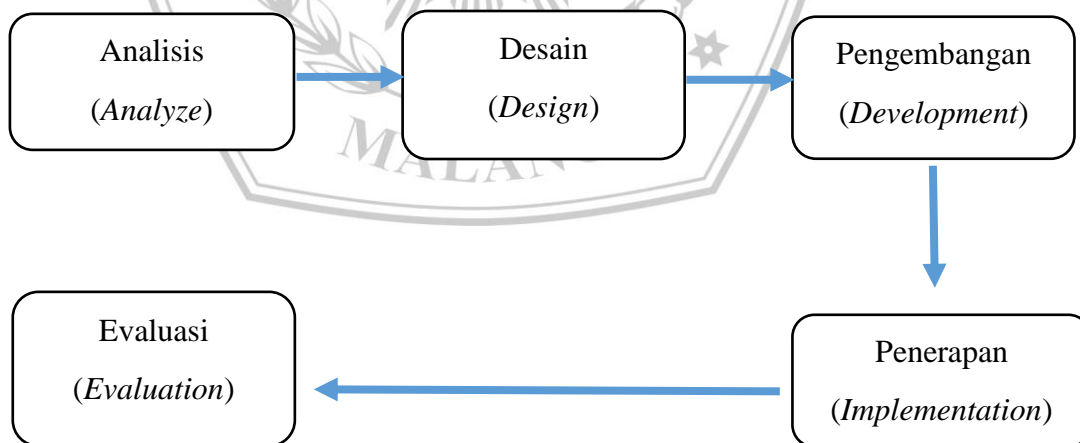


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi : (1) Tahap analisis (*analyze*), (2) Tahap perancangan (*design*), (3) Tahap Pengembangan (*development*), (4) Tahap Implementasi (*implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*evaluation*) Tegeh, dkk (2014:42). Model ADDIE model sederhana, mudah dan lengkap, model ADDIE ini adalah model sistematis karena pada setiap langkah yang akan dilalui selalu di sesuaikan dengan langkah sebelumnya yang sudah di perbaiki. Model ADDIE juga merupakan model yang efektif. Berikut ini langkah–langkah dan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah – Langkah Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Tegeh, dkk (2014 : 42)

3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini melakukan observasi dan wawancara. Pada tanggal 01 November 2018 di SD Negri Bareng 4 Malang. Media yang di gunakan berupa Buku Teks, LKPD pada pembelajaran tema 8 peristiwa alam, subtema 4, pembelajaran 4. Dan SDN Ampeldanto 2 pada tanggal 11 April 2019, media yang digunakan hanya LKPD Buku Teks.

Berdasarkan permasalahan di atas perlunya pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran kelas 1 tema 8 peristiwa alam subtema 4 pembelajaran 4, sesuai dengan observasi dan wawancara yang di peroleh maka, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran Gegubata (bencana alam) kelas 1 tema 8 peristiwa alam subtema 4 pembelajaran 4.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain media pembelajaran *GEGUBATA (bencana alam)* untuk tahap desain ini terdiri dari dua tahapan perancangan media yaitu meliputi tampilan media yaitu:

- a. Perancangan media (mendesain tampilan dan isi media *GEGUBATA (bencana alam)*)
 - a) Tampilan media *GEGUBATA (bencana alam)*.
 - b) Media *GEGUBATA (bencana alam)* termasuk media interaktif berukuran 60cm x 50cm.

- c) Media *GEGUBATA (bencana alam)* berbentuk box yang bisa di bawa kemana-mana.
 - d) Bahan terbuat dari kayu (triplek).
 - e) Media *GEGUBATA (bencana alam)* terdapat miniatur rumah, miniatur pohon.
 - f) Media *GEGUBATA (bencana alam)*, menggunakan tombol yang berfungsi sebagai alat jalannya media gegubata (bencana alam).
 - g) Media *GEGUBATA (bencana alam)* menggunakan alat water pom mini sebagai mengeluarkan lava pada saat gunung meletus, alat water pom mini juga sebagai mengeluarkan air pada saat tombol banjir bencana alam di tekan.
 - h) Media *GEGUBATA (bencana alam)* memiliki tempat atau box bagian bawah gunanya untuk membuat air bekas banjir dan lava gunung meletus.
 - i) Tombol pada media *GEGUBATA (bencana alam)* terdapat stiker tulisan gempa bumi. Gunung meletus, banjir dan tanah longsor.
1. Konten isi media pembelajaran *GEGUBATA (bencana alam)*
- a) Media *GEGUBATA (bencana alam)* di sesuaikan dengan buku tematik revisi 2017 Kelas I Tema 8 peristiwa alam Subtema 4 Pembelajaran 4, membahas tentang ungkapan terima kasih, penyelamatan diri pada saat ada bencana alam dan membuat karya dari tanah liat berbentuk gunung.
 - b) Media *GEGUBATA (bencana alam)* di sesuaikan dengan materi pada tema 8 peristiwa alam subtema 4 pembelajaran 4.

2. Perancangan instrument penelitian media *GEGUBATA (bencana alam)*

Pada media *GEGUBATA (bencana alam)* sudah di rancang dan desain perlu adanya instrument penilaian media dengan menyusun kis-kisi penilaian dari produk dan angket, penilaian produk berupa daftar check list untuk ahli materi dan media. Ahli materi dan media yaitu Dosen dari PGSD Universitas Muhammadiyah Malang.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan kegiatan ini menerjemahkan desain ke bentuk produk. Spesifikasi produk yang akan di buat adalah *GEGUBATA (bencana alam)*, bahan dasar berbentuk kayu (triplek), di dalam produk *GEGUBATA* ini berisi peristiwa alam seperti gempa, gunung meletus, banjir dan tanah longsor. Memiliki dua saklar DC tombol yang berfungsi untuk menjalankan media *GEGUBATA* sesuai dengan penggunaan media bencana alam, menjalankan produk media gempa bumi ini menggunakan alat yang bisa menggetarkan media *GEGUBATA* ini, gunung meletus mengeluarkan cairan lahar menggunakan alat water pom mini, banjir mengeluarkan air juga dengan menggunakan alat water pom mini seperti gunung meletus, dan tanah longgor juga menggunakan alat seperti gempa bumi.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini perencanaan kegiatan pembelajaran yang di lakukan dengan validasi media dan materi. Pada validasi media perlu angket validasi produk untuk ahli media dan ahli materi. Angket untuk ahli media yaitu berupa tampilan dari media, keefektifan dan kemenarikan media. Sedangkan angket untuk ahli materi yaitu aspek pembelajaran seperti isi materi dan

kesesuaian materi. Setelah proses validasi pada media masih terdapat kelemahan maka media harus diperbaiki.

Tahap implementasi dilakukan di SD Negeri Bareng 4 Malang yang dilakukan pada kelas 1, dan tahap uji coba penelitian akan menulis kendala apa saja yang di alami dan kekurangan apa saja yang terjadi pada ketika produk media di implementasikan. Tahap ini siswa juga diberi angket yang dibacakan oleh guru mengenai hasil dan penggunaan media *GEGUBATA* (bencana alam) untuk mengetahui hasil dan penggunaan media *GEGUBATA* untuk mengetahui kemenarikan media *GEGUBATA*. Angket respon yang digunakan siswa berupa bagaimana cara penggunaan dan pendapat dalam penggunaan produk media. Dan guru juga diberikan angket respon untuk mengetahui bagaimana kegunaan media *GEGUBATA* (bencana alam).

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini sudah mendapatkan data dari validasi para ahli, respon guru, respon siswa tentang media *GEGUBATA* (bencana alam) pada pembelajaran tematik tema Tema 8 Peristiwa Alam Subtema 4 Pembelajaran 4 kelas I. Selanjutnya yang dilakukan adalah mengevaluasi produk media apakah masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak . Apabila sudah tidak ada maka media layak untuk digunakan.

3.3. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan dilaksanakan di SD Negeri Bareng 4 Malang, yang terletak di Jl. Simpang Kawi No. 11 Kec, Klojen, Kota Malang dan SD Negeri Ampeldato 2 terletak di Jl Senta No. 100 Ampeldanto Kec. Karangploso Malang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Jum'at, 5 April 2019 di SDN Bareng 4 Malang dan Senin, 15 April 2019 di SDN Ampeldanto 2 Malang pada materi pembelajaran peristiwa alam tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 kelas I.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pada setiap tahapan pengembangan terdapat teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulam data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan dalam penelitian adalah observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang yang sedang di observasi. Observasi dilakukan meliputi dua tahapan yaitu observasi awal dan tahap uji coba lapangan. Tujuan observasi awal mengetahui permasalahan dan analisis kebutuhan yang ada pada kelas I SD Negri Bareng 4 Malang , dan pada tahap kedua tahap uji coba lapangan bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan langsung dengan guru kelas I SD Negeri Bareng 4 Malang dan SDN Ampeldanto 2 . Yang dimaksud dalam wawancara yaitu mengenai media yang digunakan pada Tema 8 peristiwa alam Subtema 4 Pembelajaran 4 yang di gunakan guru dan siswa pada saat pembelajaran.

3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini angket validasi dan angket untuk mengetahui respon siswa. Angket ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media.

a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari ahli media dan ahli materi tentang media yang dibuat. Setelah itu angket dianalisis untuk mengetahui kelayakan media *GEGUBATA (bencana alam)*

b. Angket Respon

Angket respon ditujukan kepada siswa untuk mengetahui kemenarikan dan kegunaan media. Selain itu angket respon juga di tunjukan kepada guru untuk memberikan penilaian terhadap media *GEGUBATA (bencana alam)* setelah menggunakan media tersebut. angket respon akan diberikan setelah melaksanakan implementasi di SD Negeri Bareng 4 Malang dan SD Negeri Ampeldanto 2.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan penelitian ini adalah foto berkaitan dengan pelaksanaan uji coba media pada saat proses penggunaan media.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dengan alat bantu yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data pada pengembangan media *GEGUBATA* (*bencana alam*). Instrumen pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pedoman Observasi

Tabel 1 Kisi – kisi instrument lembar observasi awal

No	Kisi – kisi
1	Kurikulum yang digunakan di SDN 4 Bareng 4 Malang
2	Kondisi sekolah (sarana dan prasarana)
3	Proses pembelajaran Tema 8 Subtema4 pembelajaran 4 kelas I SD
4	Kendala dalam proses pembelajaran
5	Metode yang digunakan dalam pembelajaran
6	Media pembelajaran yang digunakan

Setelah melakukan obeservasi awal ke sekolah untuk mendapatkan data yang bermasalah tentang media pembelajaran yang digunakan, selanjutnya pedoman dilakukan obsevasi dengan dilakukannya uji coba produk. Pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu sebagai evaluasi untuk mengembangkan media, pedoman observasi lanjut ini digunakan sebagai uji

coba produk untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 2 Pedoman Observasi Saat Implementasi

Kisi – kisi	
1.	Media GEGUBATA (bencana alam) membantu pemahaman materi dilihat dari nilai siswa
2.	Media GEGUBATA (bencana alam) membantu pencapaian tujuan pembelajaran
3.	Metode yang digunakan dalam pembelajaran
4.	Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media
5.	Media GEGUBATA (bencana alam) dapat digunakan oleh semua siswa
6.	Guru mampu menjelaskan materi Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4 dengan menggunakan media GEGUBATA (bencana alam)

2. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengembangan media *GEGUBATA (bencana alam)* di SD Negeri Bareng 4 Malang dan SDN Ampeldanto 2. Wawancara dilakukan dengan cara tidak terstruktur dimana pedoman wawancara yang digunakan berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Berikut ini pedoman wawancara yang dibuat untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran serta penggunaan media.

Tabel 3 Pedoman Wawancara

Narasumber	Pertanyaan
Guru kelas I	<p data-bbox="751 349 1369 501">1. Pembelajaran disekolah SD Negri Bareng 4 Malang dan SDN Ampeldento 2 apakah sudah menggunakan kurikulum 2013?</p> <p data-bbox="751 535 1369 687">2. Pada pembelajaran berlangsung apakah sudah menggunakan media, media apa saja yang sudah digunakan?</p> <p data-bbox="751 721 1369 806">3. Apakah dengan media tersebut pembelajaran sudah efektif?</p> <p data-bbox="751 840 1369 925">4. Pada materi Tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 apakah sudah menggunakan media?</p> <p data-bbox="751 958 1369 1043">5. Apakah semua siswa sudah mendapatkan LKS dan buku paket ?</p> <p data-bbox="751 1077 1369 1162">6. Pembelajaran dengan menggunakan media LKS dan buku paket apa sudah efektif bagi siswa?</p> <p data-bbox="751 1196 1369 1348">7. Apakah dengan menggunakan media LKS dan buku paket sudah membuat siswa memahami materi pembelajaran ?</p> <p data-bbox="751 1382 1369 1467">8. Metode pembelajaran apa yang digunakan pada materi Tema 8 subtema 4 pembelajaran 4?</p> <p data-bbox="751 1500 1369 1599">9. Jika peneliti mngembangkan media pembelajaran <i>gegubata (bencana alam)</i>. Apakah sudah digunakan?</p>

3. Pedoman Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden.

a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Penggunaan angket validasi bertujuan untuk mendapatkan nilai dan saran tentang produk yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 4 Kriteria Validator

No	Bidang keahlian	Kriteria	Subjek Uji Coba Ahli
1	Validator ahli media pembelajaran	1. Memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan 3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun	Subjek I
2	Validator ahli materi	1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan 3. Memiliki kemampuan mengajar minimal 5 tahun	Subjek II
3	Validator ahli	1. Memiliki kemampuan dibidang	Subjek

	pembelajaran (Guru kelas I SDN Bareng 4 Malang)	pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-1 pendidikan	III
4.	Responden	1. Siswa kelas I SDN Bareng 4 Malang	Subjek IV

Tabel 5 Kisi – kisi validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Kemudahan siswa untuk belajar secara mandiri (media pembelajaran sebagai fasilitator) 2. Pemberian soal latihan 3. Kejelasan tujuan pembelajaran	1,2,3,
2	Kurikulum	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa 2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4,5
3	Isi materi	1. Materi yang disajikan dalam media Gegubata (bencana alam) sesuai dengan Kompetensi Dasar 2. Materi yang disajikan dalam media Gegeubata (bencana alam) sesuai dengan Indikator yang harus dipelajari 3. Materi berisi konsep yang benar (mata pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK dan SBdP saling berkaitan)	6,7 ,8

Tabel 6 Kisi – kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
1	Tampilan media	1. Kombinasi warna pada media tersebut hijau, coklat dan hitam 2. Ukuran media 60cm x 50cm 3. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran media pembelajaran Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4 4. Media jelas dan mudah di pahami 5. Tampilan media menarik 6. Media tahan lama dan tidak mudah rusak 7. Media mudah dibawa	1,2,3,4,5,6,7
2	Media dalam pembelajaran	1. Kesesuaian media dengan tujuan, karakteristik dan sumber belajar pada materi KD: Bahasa Indonesia (3.8 dan 4.8), PJOK (3.7 dan 4.7), SBdP (3.4 dan 4.4) 2. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa (dilihat dari desain media)	8,9,10
3	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	1. Media dapat digunakan oleh guru dan siswa 2. Media <i>gegubata (bencana alam)</i> dapat memotivasi untuk belajar	11,12

Tabel 7 Kisi – kisi Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Penggunaan media	<p>1. Media Gegubata (bencana alam) mudah digunakan dalam pembelajaran tematik Tema 8 Subtema 4 pembelajaran 4 kelas I SD</p> <p>2. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami karena penjelasan dari guru jelas</p> <p>3. Media <i>Gegubata (bencana alam)</i> aman digunakan (tidak terbuat dari bahan yang berbahaya bagi siswa)</p>	1,2,3
2	Isi yang ada di dalam media	<p>1. Media <i>Gegubata (bencana alam)</i> sesuai dengan materi yang disampaikan yaitu tentang peristiwa alam, ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong menolong dan pembuatan karya dari tanah liat.</p> <p>2. Media dapat digunakan untuk menyelesaikan soal – soal</p> <p>3. Media dapat membantu dalam memahami materi dilihat dari nilai siswa</p>	4,5,6

3	Tingkat kegunaan media	<ol style="list-style-type: none"> Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Penggunaan media membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran karena semua siswa ikut bekerjasama dalam kelompok Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama karena media tahan lama dan terbuat dari kayu (triplek) Media <i>Gegubata (bencana alam)</i> memberikan variasi media pembelajaran yang baru pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4 kelas I Sekolah Dasar. 	7,8,9,10
---	------------------------	--	----------

b. Angket Pengguna

Angket ini diisi oleh siswa dan guru, angket ini digunakan pada saat uji coba produk media *GEGUBATA (bencana alam)*. Tujuannya adalah untuk mengetahui penilaian dan tanggapan terhadap media yang dikembangkan .

Tabel 8 Kisi – kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
1	Tampilan Media	1. Bentuk dan ukuran media <i>Gegubata (bencana alam)</i> jelas, tidak terlalu kecil	1,2
		2. Tampilan media <i>Gegubata (bencana alam)</i> menarik	
2	Penggunaan media oleh siswa	1. Media <i>Gegubata (bencana alam)</i> sesuai dengan materi yang dipelajari 2. Media membantu mempercepat pemahaman dilihat dari nilai siswa 3. Media <i>Gegubata (bencana alam)</i> dapat digunakan dengan mudah 4. Petunjuk penggunaan media <i>Gegubata (bencana alam)</i> jelas	3,4,5,6
3	Reaksi pengguna	1. Siswa tertarik dan ingin belajar menggunakan media <i>Gegubata (bencana alam)</i> dilihat dari tampilan atau desain media	7

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif mendapatkan hasil dan wawancara, observasi dan sarana dari validator. Analisis data ini untuk mengelompokkan informasi yang di dapat berupa tanggapan, kritik, serta sarana dalam perbaikan dan revisi, produk pengembangan media GEGUBATA (bencana alam). Berikut ini langkah-langkah teknik analisis data kualitatif.

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh yaitu tentang penggunaan media gegubata (bencana alam). Hasil pengembangan GEGUBATA (bencana alam) terdapat dilihat dari hasil observasi wawancara dan saran validator.

b. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum, hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu.

c. Penyajian Data

Pada penyajian data disajikan dalam bentuk uraian singkat dan penjelasan deskriptif. Penjelasan deskriptif yaitu mendiskripsikan penggunaan media *GEGUBATA (bencana alam)* dalam proses pembelajaran beserta faktor penghambat, pendukung , dan kesulitan pada saat proses pembelajaran.

d. Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan bahwa dari data yang diperoleh merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media GEGUBATA (bencana alam), diperoleh dari analisis data angket validasi dan angket respon siswa.

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Pengembangan media *GEGUBATA (bencana alam)* melalui validasi dalam menguji kelayakan media serta di sesuaikan dengan materi berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala likert terdiri dari 4 kategori sebagai berikut :

Tabel 9 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif / sangat baik /sangat layak/sangat sesuai/sangat paham/sangat menarik/ sangat bermanfaat
2	Skor 3	Setuju/sering/positif/baik/layak/sesuai/paham/menarik/bermanfaat
3	Skor 2	Ragu – ragu/kadang – kadang/netral/kurang layak/Kurang baik/kurang sesuai/kurang paham/kurang menarik/kurang bermanfaat
4	Skor 1	Tidak setuju/ tidak pernah/negatif/ tidak layak/tidak sesuai/tidak paham/tidak menarik/tidak bermanfaat

(Sugiyono, 2017:135 dengan modifikasi peneliti)

Menurut Indarti (dalam Fristoni.2013:5) presentase validasi para ahli rata – rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Perolehan presentase respon siswa (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

f = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 10 Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	75,01% - 100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	50,01% - 75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	25,01% - 50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

(Akbar & Sriwijaya (dalam Asmaroini, 2015 : 44) dalam modifikasi peneliti)

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Data analisis respon siswa dianalisis menggunakan data kuantitatif. Cara menguji respon siswa terhadap produk yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan skala Guttman. Pada skala Guttman hanya ada dua interval yaitu:

Tabel 11 Kategori Penilaian Skala Gutman

No	Skor	Keterangan
1.	1	Setuju/ya/pernah
2.	0	Tidak setuju/tidak/tidak pernah

(Sugiyono.2017:139)

Menurut Indarti (dalam Fristoni 2013:5) angket yang sudah diisi oleh siswa dianalisis dan dipresentasikan, presentase dihitung menggunakan rumus :

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Perolehan presentase respon siswa (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

f = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 12 Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	75,01% 100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	50,01%-75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	25,01%-50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	00,00%-25,00%	Sangat Tidak Baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

(Akbar & Sriwijaya (dalam Asmaroini, 2015 : 44) dalam modifikasi peneliti)

3.7. Uji efektivitas media

Keefektifan dapat dilihat dari nilai siswa yang sudah diatas KKM yaitu 70. Menurut Arifandi (2015:82), perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$KK (\%) = \frac{\Sigma ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

KK (%) : Ketuntasan Klasikal

ST : Jumlah siswa yang memiliki ketuntasan KKM

n : Banyaknya jumlah siswa

Media GEGUBATA (bencana alam) dapat dikatakan efektif jika nilai siswa mencapai ketuntasan kalsikal. Ketuntasan klasikal dapat dilihat jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa didalam kelas yang mencapai nilai ≥ 75 .

Selain itu untuk mengetahui efektivitas media dapat diketahui dengan melakukan analisis data dari hasil pretest dan posttest siswa sebelum dan setelah penggunaan produk pengembangan media. Uji efektivitas ini dilihat dengan membandingkan hasil belajar siswa berupa nilai pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *GEGUBATA (bencana alam)*. Kegiatan uji efektivitas ini dilakukan menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design* Sugiyono, (2016:75) adalah sebagai berikut :

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan :

Variabel terkait : Hasil belajar siswa

O1 : Skor Pretest

O2 : Skor Posttest

X : Pembelajaran menggunakan media

Untuk menghitung hasil nilai pretest dan posttest siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka presentase

f : frekuensi yang sedang dicari
presentasenya

N : jumlah frekuensi

Setelah mendapatkan presentase maka peneliti dapat menafsirkan hasil presentase tersebut dengan tabel kriteria efektivitas menurut Arikunto (dalam Safrudin, 2016:32) sebagai berikut:

Tabel 13 Kriteria Efektivitas

Presentase Nilai	Kriteria
76% - 100%	Baik
56% - 75%	Cukup
40% - 55%	Kurang
$\leq 39\%$	Buruk

- a. Berdasarkan tabel diatas, peneliti dapat melihat seberapa besar media maket *GEGUBATA (bencana alam)* memberi manfaat kepada hasil belajar siswa. Uji efektivitas produk ini untuk mendeskripsikan efektivitas media maket.

